Xbox Debug Kit – Anleitung für Journalisten
Version „5849.6"

Hallo liebe(r) Pressevertreter(in),

unsere Xbox Debug Kits sind sehr leistungsfähig und bieten mehr als nur die Möglichkeit, Xbox-Spiele vorab zu testen. Sie sind auch grandiose Screenshot-Maschinen und bieten auch die Möglichkeit, Spiele auf Festplatte zu installieren und neue Entwicklersoftware einzuspielen. Damit das alles auch bei Ihnen funktioniert, wollen wir Ihnen die wichtigsten Handgriffe zeigen.

Debug-Kit anschließen

Das Debug-Kit kann wie eine normale Xbox benutzt werden. Es funktionieren alle Videokabel, Netzkabel und Peripheriegeräte wie gewohnt. Allerdings können auf einer Debug-Konsole KEINE kopiergeschützten Original-Spiele gestartet werden. Dazu benötigen Sie weiterhin eine ganz normale handelsübliche Xbox.

In der Regel wird das Debug-Kit im PAL-Modus starten, aber wenn Sie kein richtiges Bild am Fernseher erhalten, ist die Debug im NTSC-Modus gelandet. Kein Problem: Drücken Sie dann einfach etwa 15 Sekunden nach dem Einschalten am ersten Controller gleichzeitig die beiden „Zeigefinger-Trigger" tief nach unten und das Steuerkreuz (nicht die beiden Ministicks) nach oben (L R ↑)– die Box schaltet nun auf PAL-Betrieb um. Das geht auch per Menü (siehe später).

Um die volle Funktionalität der Debug-Konsole auszuschöpfen, benötigen Sie noch einen PC mit Windows XP und einer Netzwerkkarte. Verbinden Sie die Debug entweder mit einem „gekreuzten Netzwerkkabel" direkt mit dem PC oder über einen Router/Switch und normalen Kabel mit dem PC. Windows XP ist leider zwingend erforderlich. Was man mit der Netzwerkverbindung alles machen kann, sehen sie später.

Manchmal werden Sie Spiele von Publishern bekommen, die mit seltsamen Farbcodes benannt sind. Hier ist die Bedeutung dieser Farb-Codes:

„Rose Discs" – PREVIEW Version für Debug-Konsole
„Red Discs" – REVIEW Version für Debug-Konsole
„Blue Discs" – PREVIEW Version für Retail-Konsole
„Green Discs" – REVIEW Version für Retail-Konsole

Generell kann man sagen: Wenn auf dem Innenring der DVD ein Xbox-Hologramm zu erkennen ist, kann die DVD nur auf Retail, aber nicht auf Debug-Konsolen gespielt werden.

Manche Spiele erhalten Sie auch auf DVD-R und davon installieren sich manche wiederum erst auf der Festplatte der Debug-Konsole, bevor sie gestartet werden können. Diese Spiele müssen Sie nach gewisser Zeit wieder von der Festplatte löschen um Platz zu schaffen. Wie genau, sehen Sie später.

Der erste Bildschirm

Als allererstes meldet sich eine Debug nach längerem Stromausfall mit dem Uhrzeit-Einstellungsscreen. Nachdem Sie die Uhrzeit eingestellt und mit Ⓐ bestätigt haben, schalten Sie die Box aus und gleich wieder an.

Vielleicht meldet sich Ihre Debug zu Beginn mit diesem oder einem ähnlichen Bildschirm:

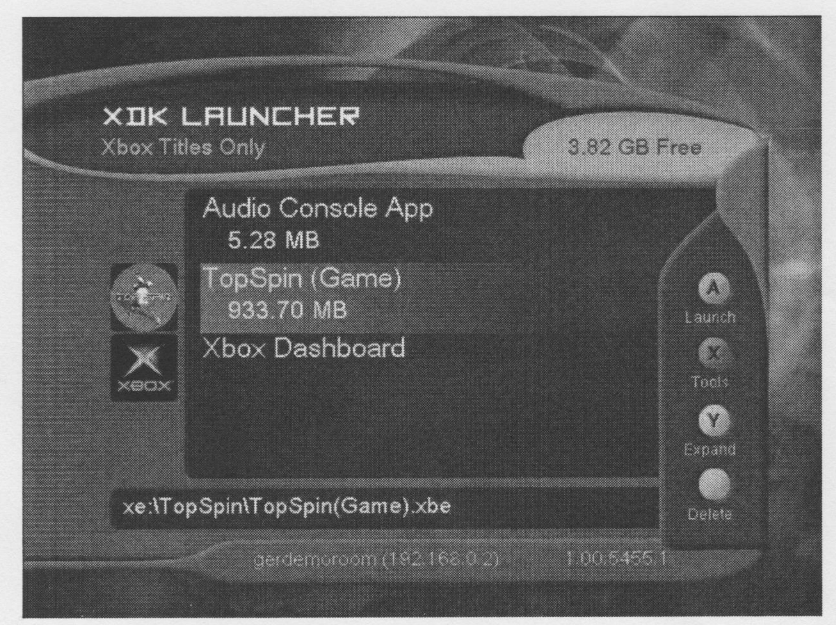


Hier sollen Sie der Xbox einen Namen geben, mit dem Sie in Ihrem Netzwerk gefunden werden kann. Meine Debug heißt „borissdesktop", aber Sie können auch einen kurzen Namen wie „debug" oder einfach nur „xbox" oder „X" eingeben. Wer mehrere Debugs in einem Netzwerk betreibt, braucht dringend einen eigenen Namen für jede Debug.
Wenn unten in Klammern eine vierstellige IP-Adresse zu lesen ist (siehe Bild: 65.53.229.91) hat alles geklappt. Steht dort 0.0.0.0 obwohl die Debug mit einem Netzwerk verbunden wird, bitte Xbox rebooten (aus/einschalten), damit der Box eine IP-Adresse zugeteilt wird.

Wenn die Box schon einen Namen hat (machen wir normalerweise bei der Funktionsprüfung vor dem Versand), dann ist dieser im unteren grünen Balken zu lesen. Hier steht: Borissdesktop (65.53.229.91).

Der XDK Launcher

Den folgenden Bildschirm werden Sie am häufigsten sehen, denn er erscheint immer, wenn sie das Debug Kit ohne eine eingelegte Spiele DVD starten:



Hier tauchen in der Regel folgende zwei Programme auf:
Audio Console App – Entwicklertool, nicht sinnvoll
Xbox Dashboard – Die normale Xbox „Systemsteuerung"

Mit dem linken Stick oder Steuerkreuz bewegen Sie die Markierung, mit Druck auf Ⓐ starten Sie die Programme.

Sie können ein Programm wieder von der Festplatte löschen, wenn Sie den weißen Knopf auf dem Controller drücken.



Manche Programme werden mit mehreren ausführbaren Programmen ausgeliefert. Hier kann man mit Druck auf Y eine Liste anfordern. Bei unserem Beispiel gibt es noch ein „TopSpin (Menu)" Programm, das erst dann erscheint. Wenn sich das Spiel nicht richtig starten lässt, probieren Sie bitte eines der „Unterprogramme".

XDK Launcher Settings and Tools

In Menü zum Einstellen der Debug-Optionen gelangen Sie, wenn Sie die Taste Ⓧ auf dem Controller drücken.



Nicht alle Punkte sind für Sie interessant. Die Network-Settings sind für den Anschluß an einen PC sowie Xbox LIVE interessant, die System Settings ebenfalls. Von den Punkten „Certification Tools" und „Memory Unit Tools" sollten Sie die Finger lassen, sie sind nur für unsere Testabteilung gedacht, die Spiele auf technische Fehler überprüfen will.

Network Settings

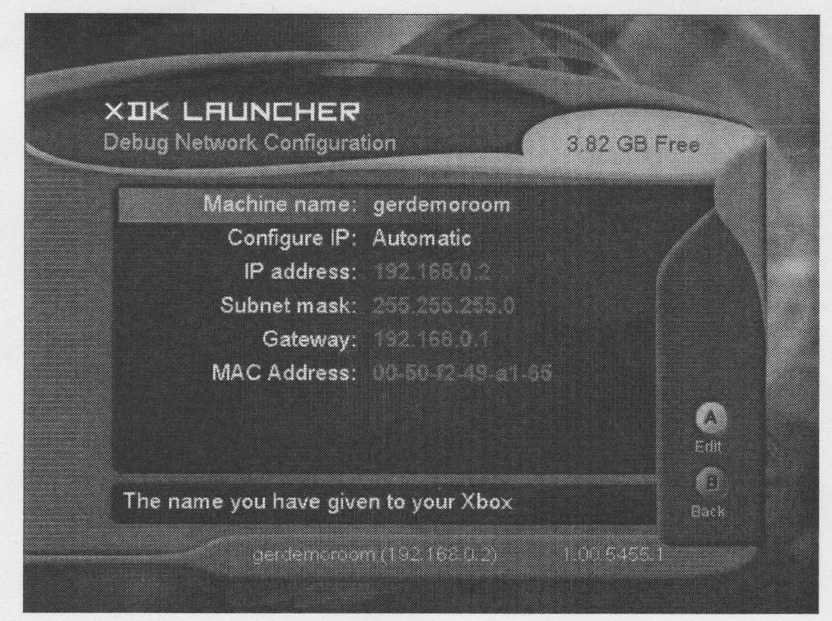
Die Debug Xbox hat zwei voneinander unabhängige Netzwerk-Modi. Der eine Modus dient zur Verbindung mit einem Windows XP-PC, der andere zur Verbindung mit „PartnerNet", dem Xbox-LIVE-Dienst für Debug-Konsolen.
Die Verbindung mit einem PC ist mit den neuen Debugs nicht mehr notwendig, da sich die Festplatte jetzt auch lokal löschen läßt. Sinnvoll ist sie allerdings weiterhin für das Anlegen von Screenshots.

Debug-Konsolen dürfen sich nicht in das „echte" Xbox LIVE einwählen. Wir haben aber parallel ein zweites Schatten-Netzwerk eingerichtet, das genauso funktioniert (aber in dem natürlich nur ein paar hundert Spieletester statt einer halben Million User sind). Wenn von „PartnerNet" die Rede ist, dann ist damit dieses Xbox LIVE für Debugs gemeint. Ein weiterer Vorteil von PartnerNet: Konten können ganz schnell eingerichtet werden und benötigen keine Kreditkarte. (Mehr dazu siehe PartnerNet).

Ihre Debug-Konsole versucht deswegen, sich zwei IP-Adressen zu holen. Mit der einen redet sie mit dem PC, mit der anderen versucht sie zu spielen. Wenn Sie Ihre Debug-Box an einen Router hängen, funktioniert dies in der Regel problemlos. Sie können die Debug-Box aber auch direkt an ein DSL-Modem hängen und die PPOE-Werte eingeben – dann ist natürlich keine Kommunikation mit einem PC mehr möglich.

Beachten Sie das bei vielen Spielen es NICHT möglich ist, gleichzeitig online zu spielen und Screenshots zu machen. Sobald online gespielt wird, ist die Screenshot-Funktion gesperrt.

Debug Network Configuration



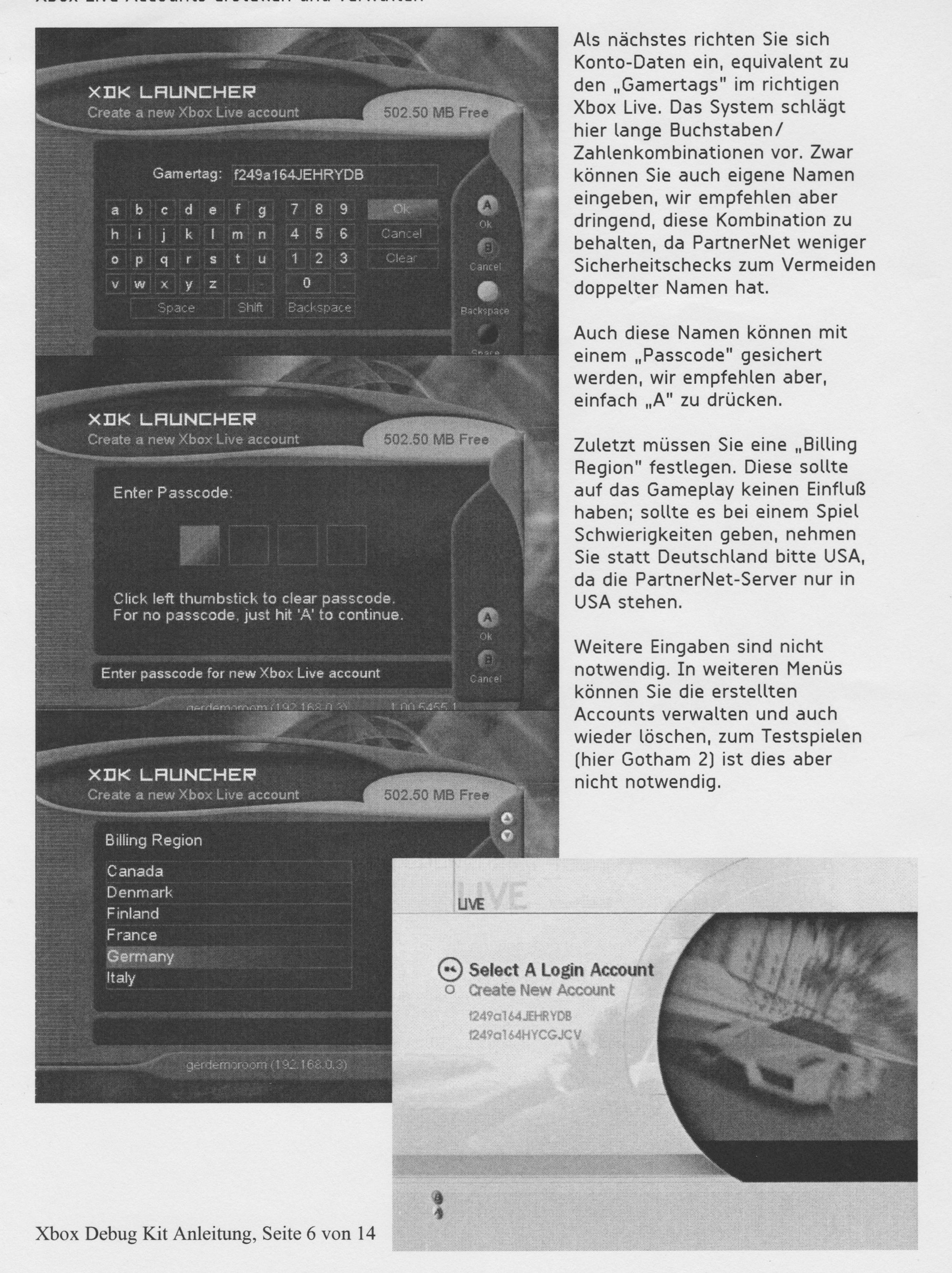
Hier werden die Verbindungsdaten zu Ihrem PC eingestellt. Ihre Debug-Xbox braucht einen eindeutigen Namen der im Netzwerk nicht ein weiteres Mal vorkommen darf (hier „gerdemoroom"). In der Regel hat Ihr Netzwerk einen DHCP-Server und der Punkt „Configure IP" kann auf „Automatic" bleiben – der Rest wird dann automatisch gefüllt. Wenn nicht, wenden Sie sich bitte an Ihren Netzwerk-Administrator um die entsprechenden Werte hier einzugeben.

Xbox Live Tools

Als erstes sollten Sie prüfen, ob Ihre Debug-Konsole mit dem PartnerNet „reden" kann. Dazu dient der erste Punkt: „Test Connection to PartnerNet". Wenn Ihre Debug-Konsole an einen Router angeschlossen ist, sollte alles automatisch funktionieren; bei direktem Anschluß an ein DSL-Modem müssen die „Network Settings" stimmen (siehe oben).

Zur Bestätigung sehen Sie dann einen Statistik-Bildschirm, der auch die Leitungsqualität darstellt. In unserem Fall haben wir zum PartnerNet-Server einen „Ping" von 233 ms und Datenraten von 600 kbps downstream und 100 kbps upstream – typische Daten für einen T-Online DSL 768 Anschluss ohne Fastpath.

Xbox Live Accounts erstellen und verwalten



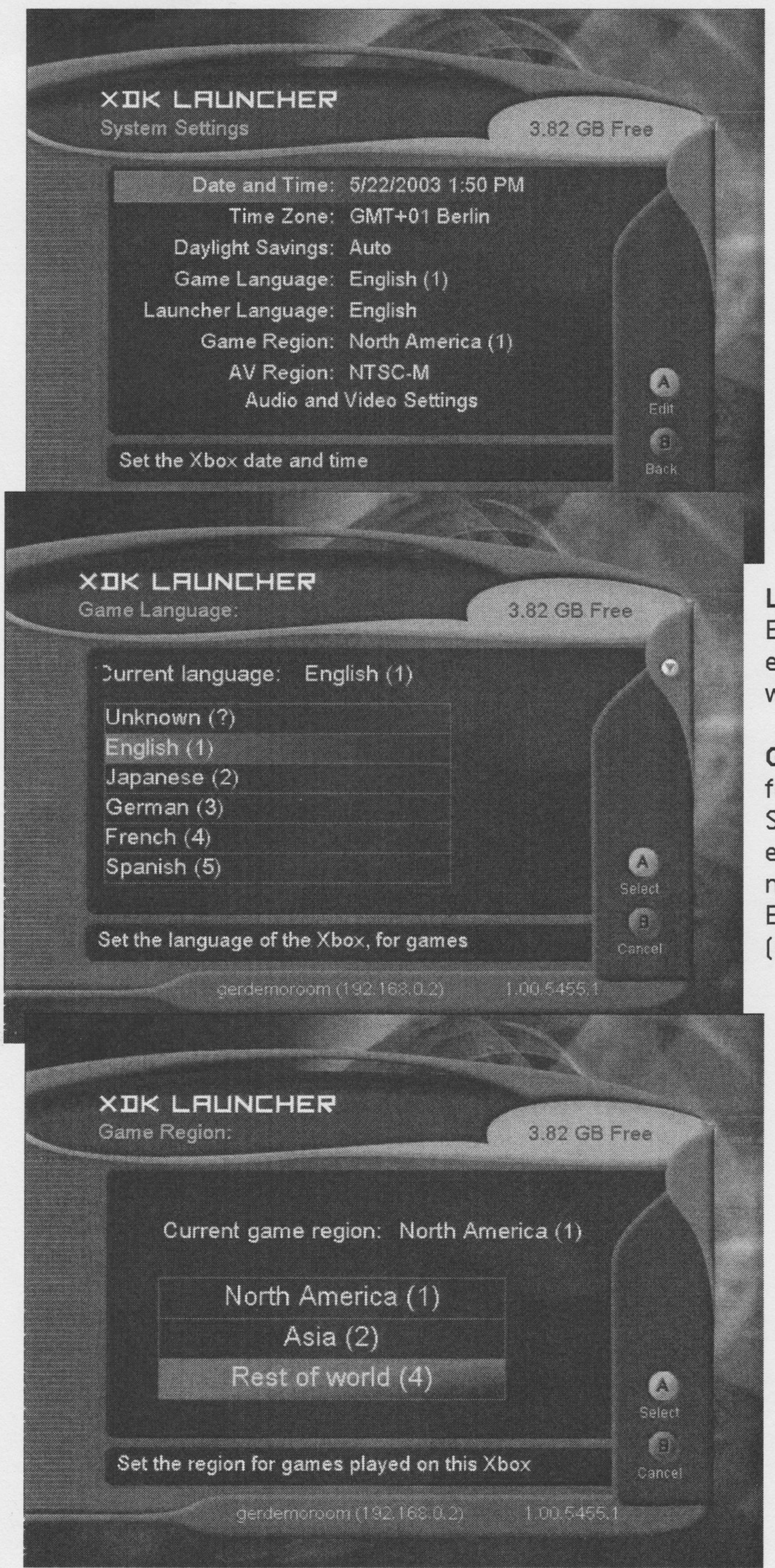
Als nächstes richten Sie sich Konto-Daten ein, equivalent zu den „Gamertags" im richtigen Xbox Live. Das System schlägt hier lange Buchstaben/ Zahlenkombinationen vor. Zwar können Sie auch eigene Namen eingeben, wir empfehlen aber dringend, diese Kombination zu behalten, da PartnerNet weniger Sicherheitschecks zum Vermeiden doppelter Namen hat.

Auch diese Namen können mit einem „Passcode" gesichert werden, wir empfehlen aber, einfach „A" zu drücken.

Zuletzt müssen Sie eine „Billing Region" festlegen. Diese sollte auf das Gameplay keinen Einfluß haben; sollte es bei einem Spiel Schwierigkeiten geben, nehmen Sie statt Deutschland bitte USA, da die PartnerNet-Server nur in USA stehen.

Weitere Eingaben sind nicht notwendig. In weiteren Menüs können Sie die erstellten Accounts verwalten und auch wieder löschen, zum Testspielen (hier Gotham 2) ist dies aber nicht notwendig.

System Settings



In den System Settings stellen Sie wichtige Parameter ein, die bei manchen Spielen über Wohl und Wehe entscheiden. Die ersten drei Punkte sind lediglich für die richtige Uhrzeit relevant.

Game Language ist die Spracheinstellung für Spiele, die Sie normalerweise im Dashboard vornehmen. Bitte lassen Sie diesen Punkt auf Englisch, solange der Anbieter der Software Ihnen nicht bestätigt, das die deutsche Lokalisation abgeschlossen ist. Sonst kommt es zu unterklärlichen Abstürzen.

Launcher Language sollte auf Englisch stehenbleiben da die einzige Alternative dazu Japanisch wäre ☺.

Game Region ist der Regionalcode für das Spiel. In der Regel sollten Sie hier „North America" eingestellt lassen; wenn das Spiel nicht läuft, probieren Sie die Einstellungen für Asien oder Europa (Rest of World).

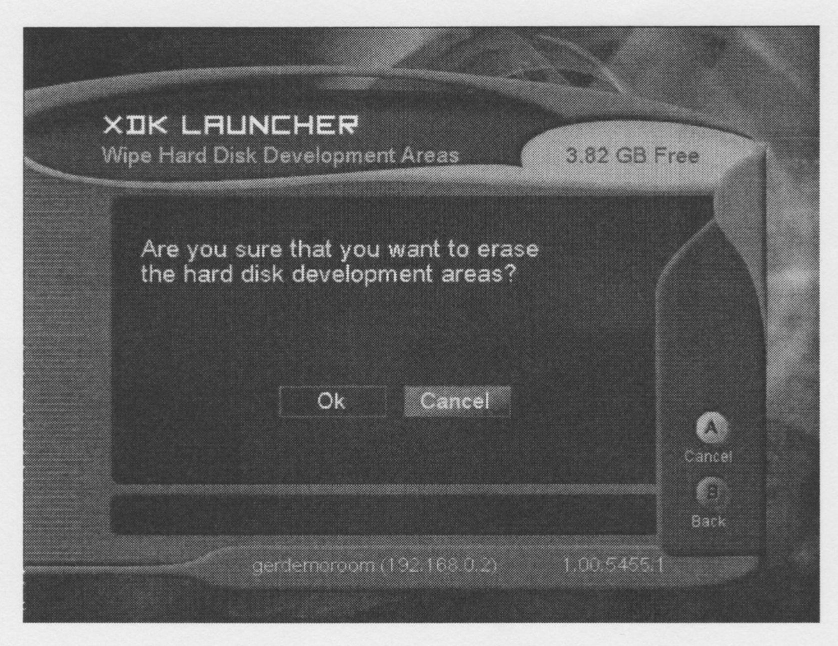
AV-Region ist die Fernsehnorm für das Spiel. Manche Preview-Software verlangt hier NTSC-M, Review-Versionen können in der Regel auch mit PAL gespielt werden. Fragen Sie im Zweifelsfall den Hersteller des Spiels.

Audio and Video Settings



Normalerweise nehmen Sie diese Einstellungen im Dashboard vor, aber um Ihnen Arbeit zu ersparen, sind sie ebenfalls über den Launcher verfügbar. Screenformat steht für den verwendeten Fernseher; die drei HDTV Modi sind in Europa nicht verfügbar. PAL-Spiele können auf 50 oder 60 Hz eingestellt werden. Der Ton kann auf Mono, Stereo oder Dolby Stereo (analog) eingestellt werden. Die Dolby-Digital-Einstellung wirkt sich auch auf Spiele aus, die DTS-Einstellung nur auf DVD-Filme, die aber mit einer Debug-Xbox nicht wiedergegeben werden können.

Wipe Hard Disk Development Areas



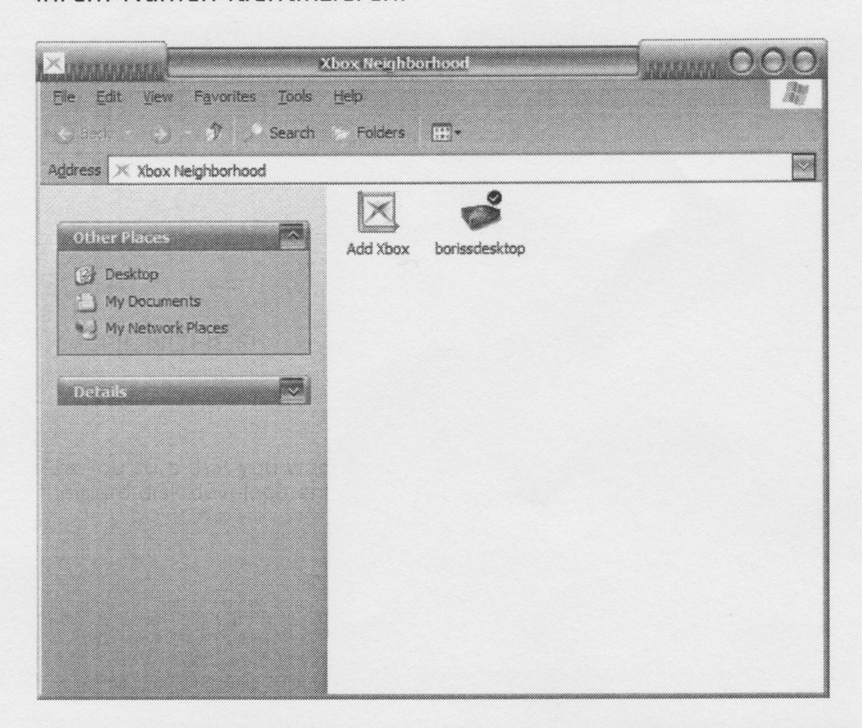
Mit diesem Menüpunkt kann die Festplatte der Debug-Konsole gelöscht werden, um Platz für neue Spiele zu schaffen. Bitte verwenden Sie **nicht** den darunter liegenden Menüpunkt „Restore Xbox to Factory States", da hier alle Daten, inklusive etwaiger Xbox LIVE Accounts, Videosettings, Netzwerkeinstellungen, etc. verloren gehen.

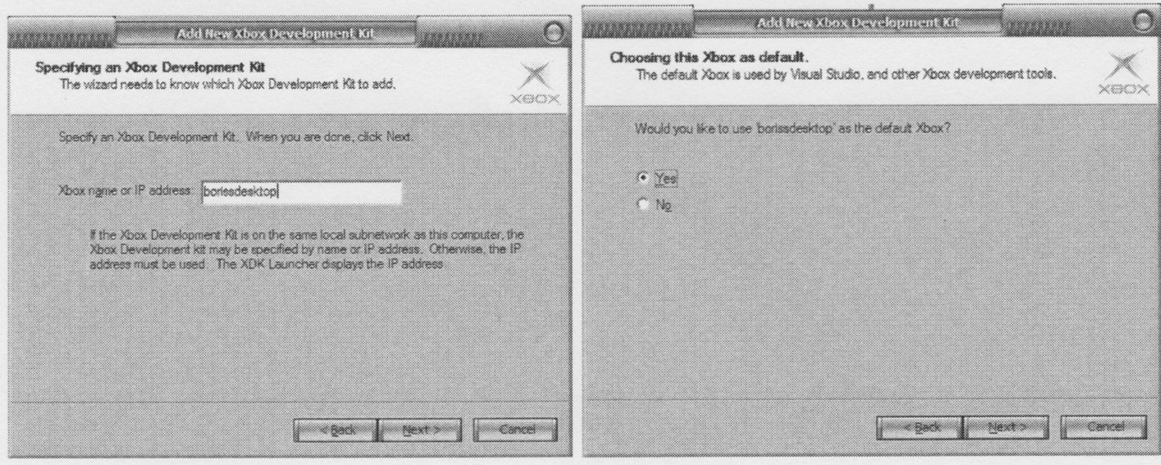
Die „Xbox Neighborhood"



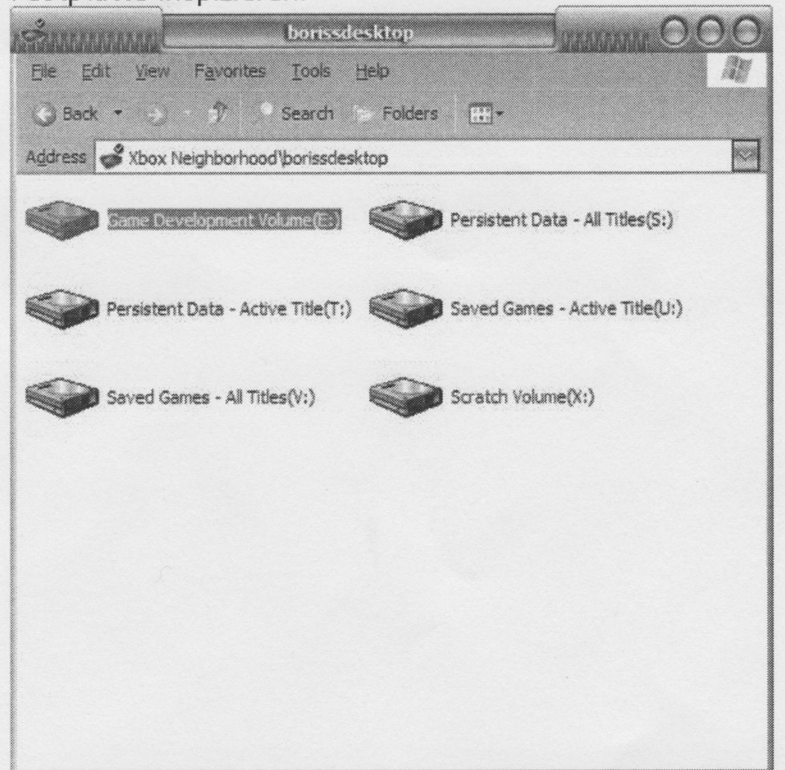
Auf Wunsch können Sie von uns das Programm „XBShellExt" per Email erhalten – die Datei ist nur etwa 400 Kilobyte groß. Mit diesem Tool können Sie die Debug Xbox Festplatte vom PC aus fernsteuern. Die Xbox wird dabei wie ein Netzwerkserver mit Festplatten in Ihr System eingebunden. Wenn Sie das Programm installiert haben, erscheint ein neues Icon auf dem Windows XP Desktop, die „Xbox Neighborhood". Wenn Sie dieses Icon doppelklicken, erscheint ein normaler Windows-Explorer, der aber die Inhalte der Debug und nicht Ihres PCs zeigt.

Beim ersten Starten des Tools müssen Sie mit „Add Xbox" eine Xbox hinzufügen und mit ihrem Namen identifizieren:

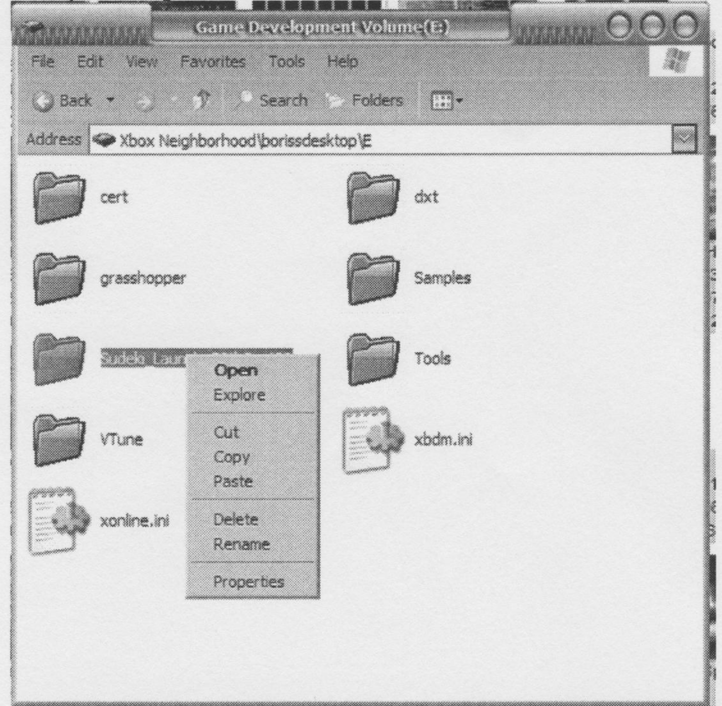




Jetzt können Sie das Symbol für die Xbox mit einem Doppelklick bearbeiten und die Festplatte inspizieren.

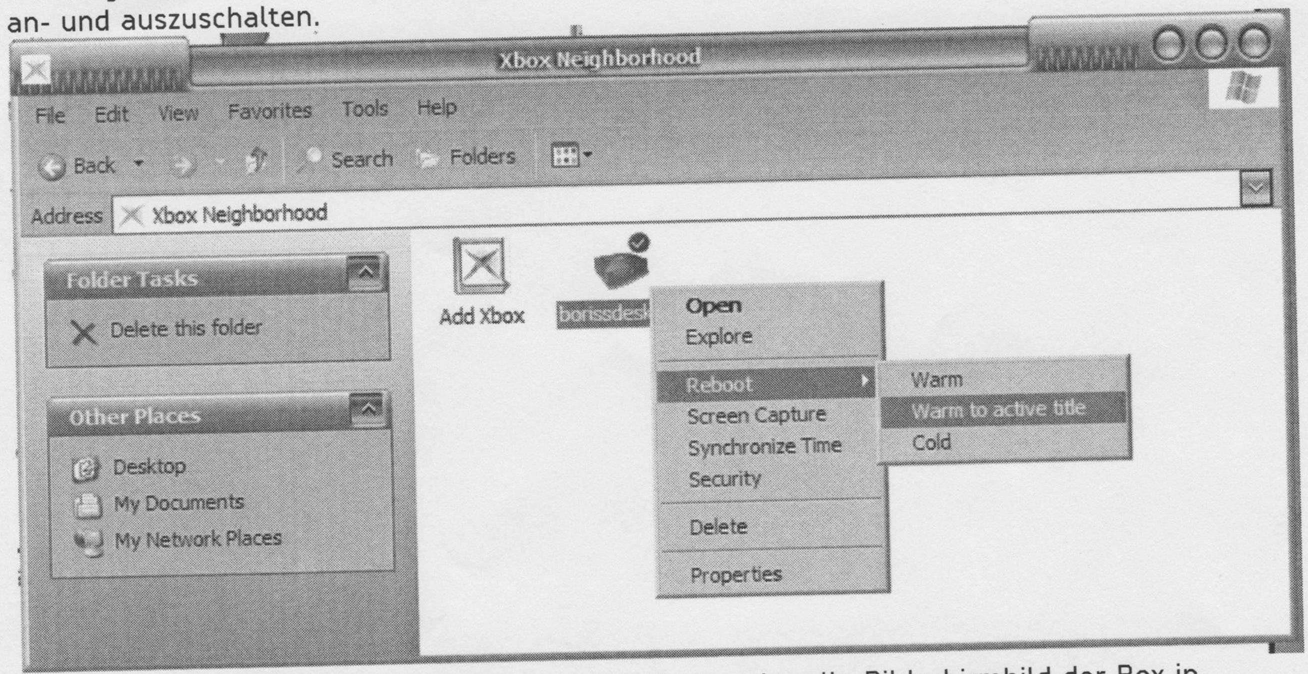


Von Bedeutung ist lediglich „Game Development Volume(E):". Hier werden Spiele auf der Festplatte gesichert.

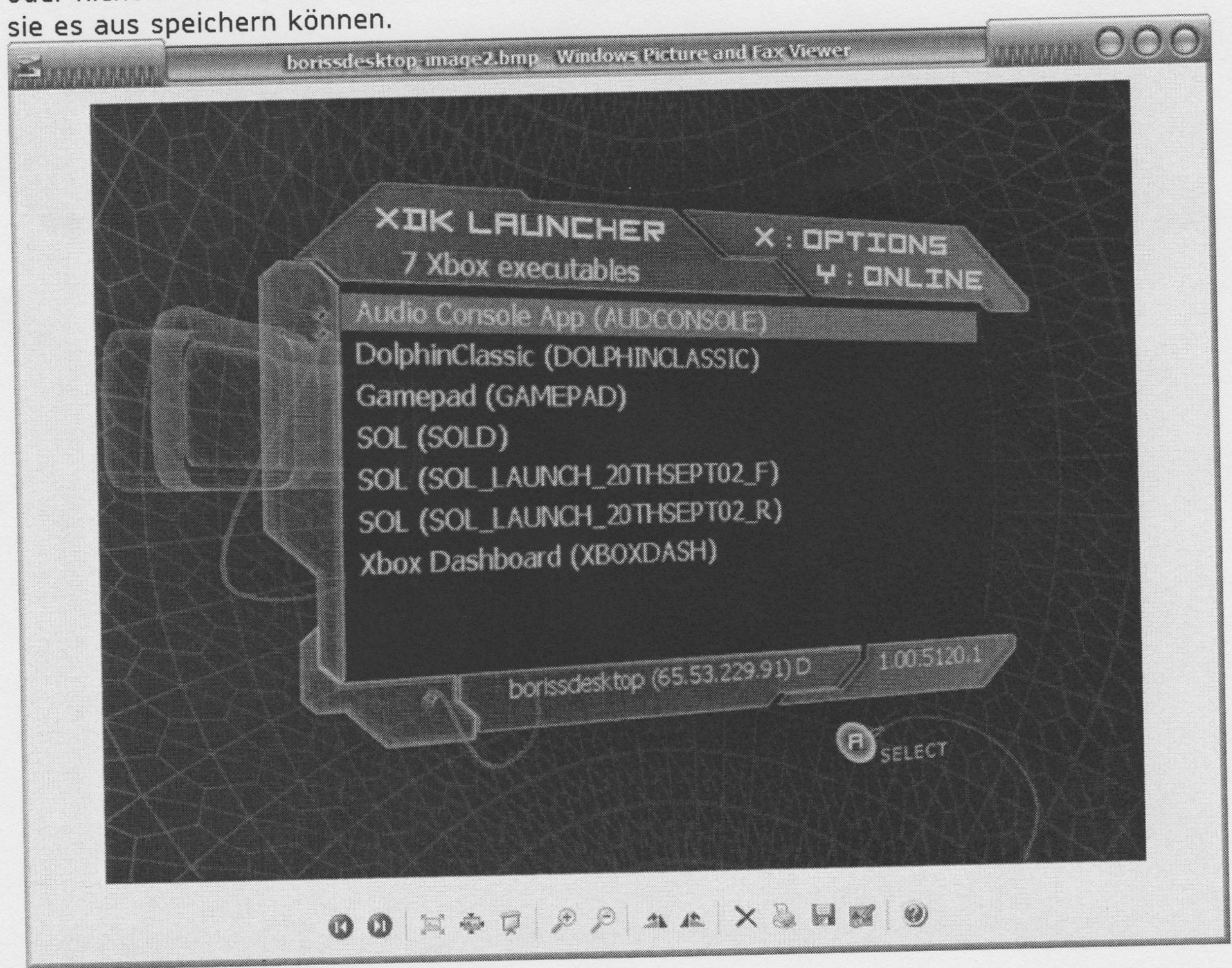


Die Verzeichnisse „cert", „dxt", „Samples", „Tools" und „VTune" sowie die Dateien „xbdm.ini" und „xonline.ini" sollten Sie in Ruhe lassen. In den hier dargestellten Verzeichnissen „Sudeki..." und „grasshopper" sind Spiele gespeichert, die Sie einfach durch Klick auf die rechte Maustaste und Auswahl von „Delete" löschen können, um Platz auf der Platte zu schaffen.

Wenn Sie in der Xbox Neighborhood die Xbox mit der rechten Maustaste anklicken, erhalten Sie einige andere wichtige Funktionen. Mit „Reboot" können Sie die Xbox resetten, ohne sie an- und auszuschalten.

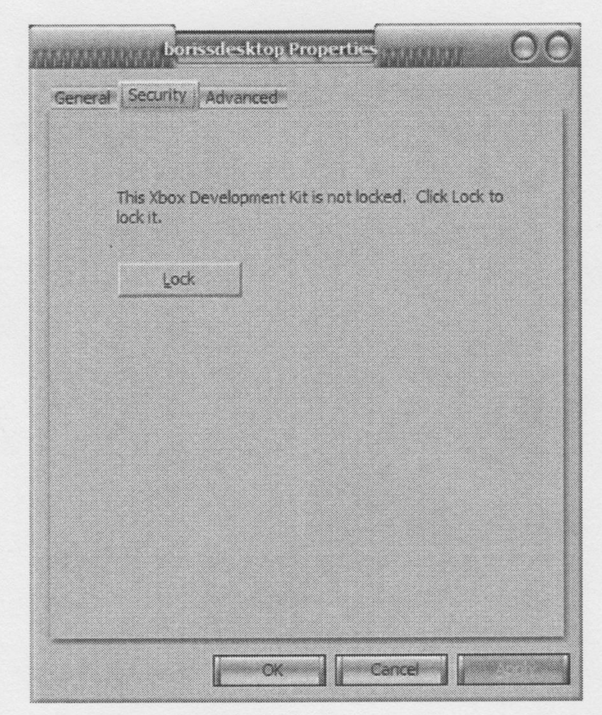


„Screen Capture" hält die Xbox kurz an und holt das aktuelle Bildschirmbild der Box in optimaler Qualität auf Ihren PC. Je nachdem, ob Sie ein Grafikprogramm installiert haben oder nicht erscheint das Bild gleich in Ihrer Software oder im Windows Image Viewer, von wo sie es aus speichern können.

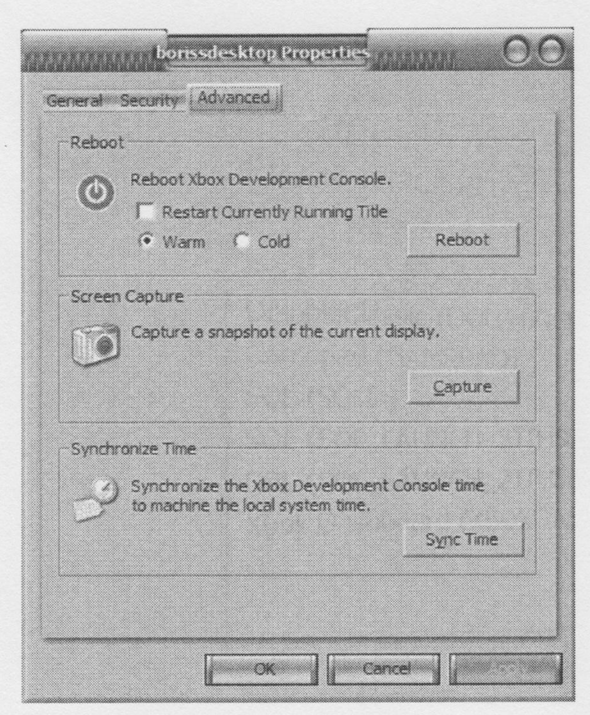


Xbox Eigenschaften / Properties

Wenn Sie im Rechts-Klick-Menü der Xbox den Punkt „Properties" oder „Eigenschaften" anwählen, sehen Sie drei verschiedene Karteikarten. Die erste enthält nur Informationen über Ihre Box.



Die zweite heißt „Lock" – damit wird Ihr Debug-Kit an den gerade angemeldeten PC gebunden. Nun kann die Debug Konsole von keinem anderen PC mehr fernbedient werden und ist nutzlos, wenn sie gestohlen wird. Das machen wir beispielsweise auf Messen. Wenn die Debug Konsole an einem gut bewachten Ort steht, brauchen Sie dies nicht zu tun.



Im Punkt „Advanced" können Sie ebenfalls die Debug-Konsole aus der Ferne resetten. Die Capture-Taste löst die oben beschriebene Screenshot-Funktion aus (der Druck auf diesen Knopf ist aber meist einfacher und schneller, als die Menüs zu benutzen). Zu guter Letzt können Sie mit „Sync Time" die Uhr in der Xbox an die Uhr im PC angleichen.

Qualitätsunterschied Videograb (oben) zu Debug-Screenshot (unten)

#